

LETTRE N°15 AUX PARENTS...  
ET À TOUTE LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE  
AVRIL 2018



*Ces lettres n'ont pas pour but d'entrer dans la sphère familiale ou privée, mais ont vocation à vous éclairer, en tant que parents, sur des questions qui touchent à votre enfant (qu'il soit collégien ou lycéen) et qui ont forcément un impact sur son bien-être et son travail scolaire.*

## ***La réalité est la seule chose qui soit réelle***

Si vous allez au cinéma ces jours-ci, vous pourrez découvrir le dernier *opus* du réalisateur Steven Spielberg. Et son film se révèle être, une fois de plus, au rendez-vous de l'histoire. *Ready Player One* est l'illustration exacte de ce que la plupart des jeunes d'aujourd'hui vivent ou ont envie de vivre.

En effet, depuis la « pop culture » des années 1980 et l'immense succès des *Rencontres du troisième type* ou de *E.T. l'extra-terrestre*, que de changements ! Le numérique a fait son apparition et s'est déployé par-delà les États et les frontières, traçant une sorte de réseau mondial incarné par les smartphones, les ordinateurs portables, les réseaux sociaux, les jeux en ligne, les vidéos à la demande, les objets du quotidien connectés... Bref, tout ce que permet le flux d'Internet.

### RÉALITÉ VIRTUELLE

On n'en a pas encore vraiment conscience, mais ce monde numérique est en train de tout avaler comme le ferait un immense trou noir. Et ce n'est pas une, mais plusieurs révolutions qui se préparent. La plus immédiate est probablement celle que l'on appelle la « réalité virtuelle ». En français, lorsque deux termes mis côte à côte s'opposent entre eux, on appelle cela un oxymore. En effet, l'adjectif « virtuel » désigne une réalité qui est à l'état de simple possibilité. Voilà qui s'accommode bien mal avec le mot « réalité ». Dans un autre sens, introduit plus récemment, on qualifie de virtuelle « *la simulation de la réalité par des images de synthèse tridimensionnelles* ». On parle alors de « monde virtuel », voire de « cybermonde ». Sous l'influence grandissante de l'utopie technologique que représenterait la troisième génération de l'intelligence artificielle, appelée « IA forte », voilà que l'on se prend à rêver d'une conscience-machine ultra-connectée faite de cerveaux en silicone (non biologiques) ou d'implants neuronaux susceptibles de réaliser tous nos désirs avant qu'ils ne s'expriment.

### DE L'HUMANISME AU... TRANSHUMANISME

Après les avancées humanistes des siècles derniers, notre civilisation prépare insidieusement ce que l'on appelle, sans bien comprendre ce que cela veut dire, le « transhumanisme » (le mot n'est pas encore entré dans tous les dictionnaires, mais cela ne saurait tarder). Qu'est le transhumanisme ? Une autre utopie, pour ne pas dire un délire philosophique, celle de l'humanité augmentée. Le préfixe *trans-* est on ne peut plus clair ; il signifie *au-delà de, à travers*. En cela, nous devons comprendre que le *trans-humanisme* appelle à un changement de nature humaine. Sans vouloir spoiler (anglicisme venant tout droit de l'ancien français *espoillier* dont le sens est « dépouiller ») ceux qui n'ont pas encore vu *Ready Player One*, je dirai que ce sujet m'a donné à réfléchir... Et lorsque je suis sorti de la salle de cinéma, j'ai immédiatement pensé à mes élèves et à tous ceux qui leur transmettent le savoir, la connaissance.

## TROIS CLÉS

Comme à son jeune héros, *Ready Player One* m'a donné trois clés pour comprendre ce qui se joue actuellement, et surtout ce qui se prépare, faisant de ce *blockbuster* particulièrement réussi une sorte de prophétie du temps immédiat. On pourrait, en effet, présumer que l'absorption de nos cerveaux par les casques de réalité virtuelle finisse par amener au déclin complet de notre humanité.

**1ère clé** – La réalité virtuelle est un immense marché en plein essor, qui se comptera bientôt en centaines de milliards de dollars. Si le cybermonde devient plus intéressant et plus stimulant que le monde réel, alors ce dernier s'affaîssera, et il nous importera peu que nous vivions dans les bidonvilles du futur...

**2ème clé** – La réalité virtuelle offre des jouissances neuronales intenses, voire extrêmes, mais elle peut aussi être un casque de souffrance. Sera-t-elle l'univers carcéral ou concentrationnaire de demain ?

**3ème clé** – Derrière chaque avatar (personnage fictif, souvent sublimé, que se crée le joueur), il y a un être humain fait de sensibilité et d'intelligence, dont le désir inextinguible (exprimé ou caché) est de rencontrer un autre être humain, son *alter ego*.

## QUE FAIRE ?

Combattre le manque de confiance en soi en nous rapprochant sans cesse les uns des autres, donner un coup de fil, ou mieux encore, aller voir la personne plutôt que de lui faire un texto ou de lui poster un « like » sur son réseau social, car cela ce n'est pas la vraie vie.

Vous, collégiens et lycéens, vous aurez 45 à 50 ans au milieu du siècle. C'est donc vous qui allez construire la société dont vous rêvez POUR L'HUMANITÉ. Au milieu du monde numérique et virtuel de demain que rien ne semble pouvoir arrêter, vous devrez veiller à laisser, en toutes circonstances, le premier et le dernier mot à l'Homme, et non à la machine.

Rien ne sera jamais plus fort qu'un sourire que l'on donne, qu'une main dans une autre main, qu'un baiser que l'on reçoit, qu'une personne que l'on serre dans ses bras. Et, croyez-moi, vous valez bien plus que le plus bel avatar que vous ne serez jamais.

Enfin, clin d'œil au film, et à la pensée du créateur de « l'Oasis », « *la réalité est la seule chose qui soit réelle* ».

**Thierry Fournier**

Retrouvez toutes les lettres du Chef d'Établissement sur notre site web [www.coursmaintenon.fr](http://www.coursmaintenon.fr)  
en cliquant sur l'onglet «**Nos Publications**»